ゲームマシン
THE GAME MACHINE

発行所
アミューズメント通信社
大阪市北区神山町14（第2松栄ビル）
〒530 ☎06（314）0309
郵便振替 大阪307852
年間購読料（送料共）4,800円

最高90円までの菓子類

プライズマシンについて警察庁通達

景品提供 遊戯料の三倍以下

少額の景品が出てくる、いわゆるプライズマシンについては、その景品が市価小売値で四十円までのガムやキャラメルなどのものについては〝放任〟というかたちで認められていたが、このほど警察庁は「遊戯料金の三倍、最高九十円までの菓子類」について放任する、という見解を明らかにした。

この種の遊戯機に対する警察庁の見解としては五年ぶりと言われているが、これは各都道府県警察本部等に対する通達文書（同庁保安部長、十月三日付）という形ではじめて明らかになった。

事実上、プライズマシンに対しては、景品の額が大幅に値上ったことになるが、その趣旨や実務上の考えはそう簡単ではない。まず、一般的には遊戯機自体が多様化してきていること、社会的経済的情況がインフレ傾向にあることなどから、従来の限度額を引上げたのだ、と言える。それだけではない。景品についてはきわめて明確な範囲を設けたこと——その意義は大きい。

①一回の遊戯料金が十円ないし三十円ぐらいの遊戯機については、

②その遊戯料金の三倍以下（市価）の菓子類を景品としてもよい。

十円未満の遊戯料金はまずないから、三十円までの遊戯機として考えられる。十円なら三十円以下の景品、二十円から六十円以下の景品、三十円なら九十円以下の景品で、しかも景品は菓子類と明確に指定された。ただ、この「菓子類」については、菓子類以外にも菓子以下の価値しかもたないプラスチックのおもちゃなども含まれている、と考えられる。

遊戯内容に即した 正しい値上げを

風俗営業等取締法（風営法）との関連から言えば、同法第一条第七条の「まあじゃん屋、ぱちんこ屋その他設備を設けて客に射幸心をそそる虞のある遊技をさせる営業」にそれらは該当しない、とされる。すなわち、遊戯料金の三倍（最高九十円）以下の菓子類による景品提供ならば、一応〝放任〟営業となる。

この通達は、子供を対象にしたクレーン式遊技機など、という表現で機種を示しているが、一般にごく少額の景品の出てくる小型ゲーム機、小型遊戯機を示しているわけである。これらのプライズマシンは数も多いだけに、従来の制限はメーカー、ディーラー、オペレーターにとって大きな障害ともなっていたが、今回の措置により大幅に改善できそう。

もっともプライズマシンと言えども、単に遊戯料金や景品額を上げたところで、それがすぐ売上げ増加に結びつくわけではない。基準となる単価が今回大幅に引上げられたことは、価値変動に伴なう行政指導であり、その上に立っていくつかの基準を明らかにした点で画期的な行政指導と言える。従って、今後業者サイドでこの指導をいかに正しく受けとめて、生かしていくかが問われているわけである。

通達内容

デパート、遊園地、旅館等において、子供を対象にクレーン式遊技機等により遊技をさせ、その結果に対して賞品を提供する営業で一回の遊技料金が一〇～三〇円位で、かつ、その三倍以下の価格の菓子類を賞品として提供するようなものについては、善良の風俗保持上支障がないと認められるので、風俗営業等取締法第一条第七号に定める遊技場営業には該当しないものと解され、認可申請があっても受理しないこととする。

論潮 よく故障する？

故障したゲーム機はまさに故障しているがためにどうにもならないゲーム機と言える。コインシュートが詰ったりして動かなくなったのは、動かないだけに始末が負えない。ただ動けるように直すのみである。

反対に、たとえば再ゲーム装置が故障して、いくらでも再ゲームできるというゲーム機は、どうもプレイヤーとしても手に負いかねる。いくらでも再ゲームできる、という事態は、そのままゲームを白けさせ、ダメにさせてしまうのだ。

もうひとつ、これが肝心なのだが、そのゲーム機のゲームの主内容となっている点で故障している場合。そこにボールが当たればランプが光ることになっていて光らないとか、狭い通路にボールがはさまって動かないとか、ゲームのやりとりに支障がある場合である。よく整備していないとか、まったくの不運とか原因はいろいろあるとして、ゲームをしているプレイヤーの気をそぐことには変りはない。つまりそのゲーム機の遊びの内容が不完全なのだ。燃料でも不完全燃焼だと有害だとされるが、まさにそれと似たようなことになるわけだ。

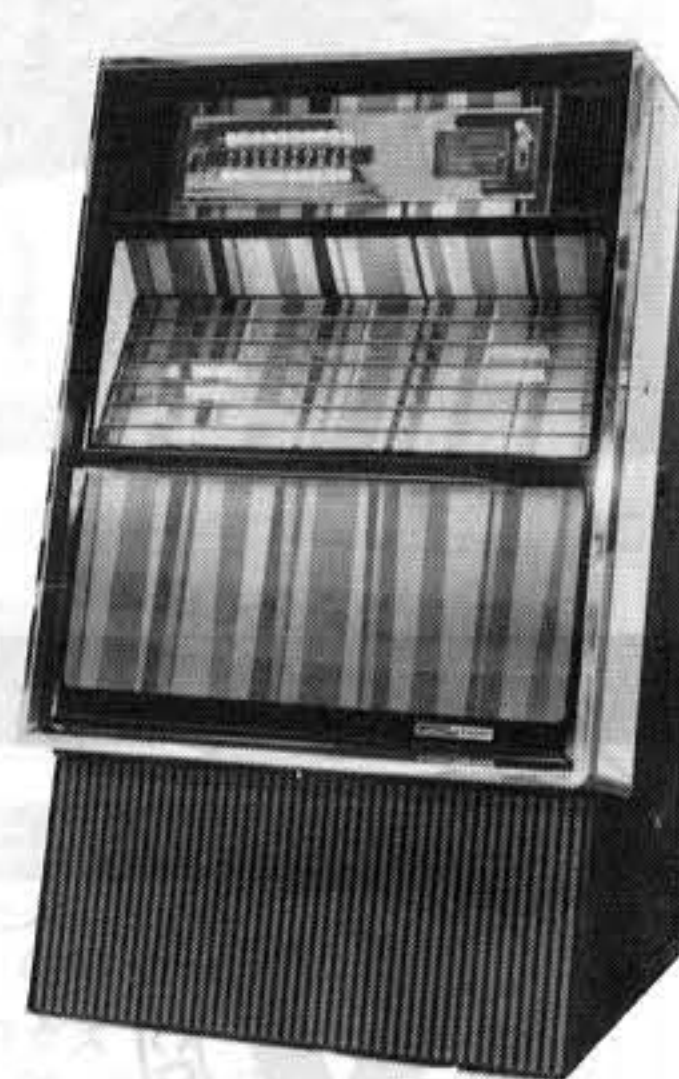
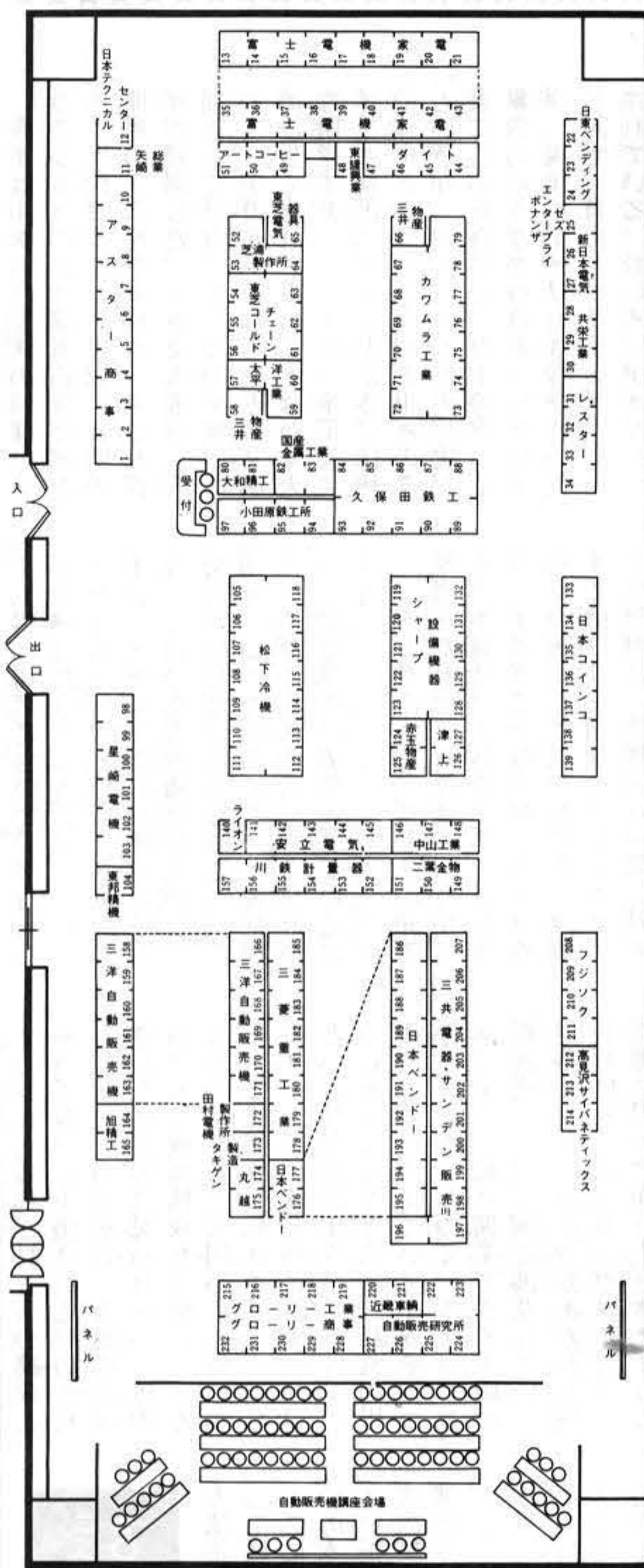
機械がゲームの相手をしてくれているのである。

その相手がいいかげんな相手であると、どうしてもややこしくなる。しかもある程度正しく相手をしていて、根本的に〝正しくない〟やり方をされると、どうにもタマラナイ。そういう機械を相手にしていた自分の側がますますみじめになる。

そうなのだ。機械相手のゲームとは、機械を自分に置きかえたゲームであり、ゲーム機相手のゲームとは自分を相手にしたゲームなのだ。それだけに、不完全なゲーム機は大いに人をクサらせ、イヤミとなるのだ。

ゲーム性としておもしろいことも必要だが、ゲーム機は正しくプレイヤーの相手をすることが最大の条件である。いつまでもミス作動する機械は根本的に直すか、廃棄するかのいずれかの道を選ばねばなるまい。

次回AMショー、東京

全日本遊園協会（JAA）では次回第14回AMショーを、来年も東京で開催する旨決定した。

自販フェア会場見取図

生活に密着した最尖端産業

第14回自動販売機フェア開催

“生活環境との調和”をテーマに第十四回自動販売機フェアが十月二十二日から四日間、東京平和島の流通センターで開催され、同時に特別企画として「自動販売機講座」も開かれた。

同フェアは日本自動販売機工業会（東京都港区西新橋三の六の三、芝ビル、☎四三一―七四四三、黒河力会長、略称ＪＶＭＡ）主催によるもので、自動販売機等の展示を中心に、一方では大学教授などの権威を招いて会場で講座を開催。①オペレーションシステム、②中身商品、③機械自体、④通貨対策についてそれぞれの未来像を討議した。

出展参加は四十八社でＮＥＣ、久保田鉄工、東芝、富士電気、三菱重工などの大手企業とともに自販の専業メーカー、ディーラーも多数参加した。とくにコインシステム、コインホッパー、紙幣識別機などは毎年、より確実な技術の進歩が見受けられている。自動販売機の中身商品から言えば、飲料関係、切符関係、たばこ関係が群を抜いてよく伸びており、展示された自販機もこの関係のものがほとんどを占めた。

自動サービス機を含む各種自動販売機の国内総普及台数は二百五十万二千台（昨年末現在、ＪＶＭＡ調べ）。昨年一年間の中身商品総販売額は一兆二千八十九億円（同）。いくぶん増加率は下り気味になったと言われているが、昨年末で実質三十％の伸び率で自販機は普及している。（過去十年間では九倍の増加。世界的には米国に次いで日本は第二位の普及率）

国民生活に密着しているだけに、自販業界としても多くの問題を抱えており、先ほど実施された「サービスステッカー」の貼布など、あらゆる面にわたって問題解決に迫られている、と言える。

ＧＦ第３弾!!

季刊雑誌「ゲームファンタジア」第三号（発行＝東京都世田谷区成城九―三二―三、☎四八四―二五四五、(株)シグマ）は競馬ゲーム機の決定盤と言える「ザ・ダービー」を徹底的に紹介しつつ、目下、都内八カ所の「ゲームファンタジア」で販布中である。（写真は同号の表紙）

ダイヤ商事に破産宣告

五月末に倒産した(株)ダイヤ商事（大阪市浪速区元町四の三三五）ならびに同社長橋本清彰（池田市石橋二の八の十二）に対して、十月二十二日、大阪地方裁判所第六民事部は破産を宣告、公告した。この破産宣告は、会社については大阪パシフィックベンディング(株)が、また個人についてはレジャーエンタープライズ(株)がそれぞれ同裁判所に申請していたものである。

事務所移転

レジャーエンタープライズ(株)＝大阪市北区此花町二の二十、千代田ビル東館六三三、☎三五三―七五五二。近藤邦夫社長。

特別連載 第8回 メダル ゲームの底流

今年はルネッサンスの巨峰、ミケランジェロの生誕五百年にあたる。近代ヨーロッパ思想、文明の開祖の一人が生まれて、実に五百年が経過した。まさに人間が、人間として目覚めた一つの契機であった。デカルトとならび近代文明の決して忘れる事のできない偉大な財産であった。また、来年はアメリカ建国二百年にあたる。伝統の違いというか、文明の重さの差というか、ヨーロッパとの相違が、実にこの五百年と二百年の違いに象徴的にうかがわれる。しかし反面、現代、アメリカは豊かさの代名詞で、自由とダイナミズムにあふれている。むしろ、アメリカにないこの伝統と歴史が、今日の豊かな国、アメリカ文明を育くむ原動力になったのではないか、逆説的にそう考えることもできる。

店名にも性格反映

前項でメダルゲーム場の商品領域について考えた。豪華な店舗とか、親切な接客マナー、ひいては店の雰囲気といった様々な要素が混在するため、ややもすれば他の一般の水商売のように人的サービス等が、ゲームと同等、あるいは同列に捉えられ勝ちな危険があった。こうした点はともすると、取り扱い商品の本質が何んであったかをしばしば見失なわせる事になり、商品たるゲームについて無知であったり、粗雑に扱う店が出現するなど、メダルゲームの全国への普及過程で見られた様々な誤謬と問題が、この一点に如実に集約されていたと言える。ゲーム場を細部にわたり分析、腑分けしてゆけば、何が本質的商品で、何が補助的要素であるか、ゲーム機業界に少しでもたずさわった人であれば、容易に理解できたはずである。こうした本質的な見落しが、一見、なんでもない事として受け入れられ、気がついた時は、顧客のニーズとかけ離れた別な代物に変身している事になる。

全国に数多く見られるメダルゲーム場の店名について、私は実に不思議に思う。「カジノ」「カジノゲーム」何々という店名が実に多い。メダルゲームと呼ぶよりカジノと言った方が通りが速いし、分り易い位だ。こうした「カジノ」何々といった店名にも、一体何がメダルゲーム場の商品なのかという誤謬が端的に表現されているようだ。

メダルゲームの発祥とその発展経過をたどってみれば、明らかにその本質はゲーム場、ゲームを商品とする場に外ならない事が分る。私は今更ここで誰かを批判、非難する積りは毛頭ない、むしろそうした批判は、皮相的な現象に対する関わりであり、業界の本質的な経緯には何んら意味をなさないであろうと思われるからだ。従って、一つの現象をマスで捉らえてどうあるべきか、と考える私の本意を御理解頂きたいと思う。

カジノと通称される店の構成と、そうでないと主張される店のそれと対比してみた場合、表面的にはさしたる差異は見られない。店内装飾も、機械構成も、働いている人達の情況も、大同小異の観がする。では何故、私はここで、「カジノ」云々の話を持ち出すのか、という疑問も出よう。それは、こうしたメダルゲーム場の経営の根本的な在り方について不安を持つからである。かつて、ボーリングが、実に手軽に開業できる手頃の新商売として全国に波及していく過程で、ボーリングがあたかも施設だけを、ボーリングメーカーの指導に沿って作り上げさえすれば、商売としてそれで良し、とされた。事実を私達は眼のあたりに見てきた。一体、ボーリングがどんなスポーツであり、何がプレヤーを駆り立てる要素であったか、接客はどうあらねばならぬか、否、経営方法すら不確かにしか修得しなかった経営者がなんと多かった事か。そこには全くのところ、需要と供給の本質的な対応が無視されてさえいたと思われる。今更ながら「開店当初は馬鹿みたいに客が入り、儲かって仕方なかったのに、今じゃさっぱり。一体、あの客はどこへ行ったのか、さっぱり分らん」とこぼされるボーリング場のオーナーの話を聴くにつけ、その安易さが、儲かった過去の事実こそが、実は不思議に思える。ボーリングが、普及する過程で旺盛に拡がった大衆のニーズは、既に変質し、現在のボーリング場では引きつけ得なくなってしまった現象の本質を正視しなければなるまい。ここでこの点に深入りするつもりはないが、ボーリングが、画一的な施設産業の枠(ワク)を踏み越えられなかった点に衰退の原因はあろう。言い換えれば、開業は安易であった代りに、商品の質的向上、多様性への対応が困難な業種であったとも言えよう。と同時に、経営への努力、安易さの点も指摘されよう。

ニュース、ご意見を編集部へ
☎〇六（三一四）〇三〇九(代)

カジノは賭博場(カジノ)？

メダルゲーム場に設置されている機械を見て、多くの人は、スロットマシンからラスベガスを連想し、「あたかもラスベガスの賭博(カジノ)場のようだ」と表現する。印象として彼の眼にはそのように映じたのであろう。あるいは、アメリカへ旅行しようとする人が、まずは小手調べにとメダルゲーム場へ行き、ラスベガスへ立ち寄った時、面喰らわないよう練習しようとする。こうした現象は、ある意味ではそのまま悪いとか良いとか言う前に事実として日常事のできごとである。少なくとも客が勝手にそうした目的をもってメダルゲーム場を訪れたとしても非難される性質のものでもない。しかし、そうした側面は、客の側の事情であり、店の側が、そうした姿勢を打ち出すとなれば、話は違う。

カジノは賭博場の呼称であり、まさに賭博(ギャンブル)を為す場である。「メダルゲーム協議会」「全日本遊園協会」で採択されている「運営基準」の中に、賭博を連想する店名、宣伝文言等を使用しないという一項が含まれている。この一項は、単に「賭博場(カジノ)」と呼称しておきながら、換金、換物をしないのは看板に偽わり在りという点のみならず、ともすれば、スロットマシンにつきまとう反社会的な（側面幾多の不心得者が、スナックの片隅等にスロットマシンを秘かに設置し、無法行為をしてきた私達業界の影の部分も、残念ながら事実として存在していたし、この点については、取締当局の御尽力で再三、検挙して頂いたという有難くない事実は、報道されている通りである。こうした不心得者も、残念ながらメダルゲーム場で使用されているのと同型の機械を使用していた訳で、いわば、この本物の賭博(カジ)場が、実態が明らかにされ、検挙の報道がなされるにつれ、スロットマシンを含めて、メダルゲーム場の社会的評価も、どうせ似たものではないかというものに引き下げられかねない故である）いわば、業界にとってのマイナス要素を極力払拭するために外ならない。

不幸な事に、前述の「本物賭博場」なるいわゆるアンダーグラウンドの不心得者業者の取り扱う機械とメダルゲーム場の機械が、同一であるため、同一の業界であると見做される。メダルゲーム場は、その存立の根拠として、システム運営を特色とするゲーム場である事を再三指摘してきた。その結果、いわゆる賭博機械がゲーム機として我国で使用できる可能性が生じた。メダルゲーム場はいわば、賭博禁止の絶対条件の上に成立していたはずであった。不心得者の違法行為は我国では決して許容されてはならないし、賭博禁止のノウハウが店名にカジノを使用するのは、自ら立場を不鮮明にする事に等しい。

なんと奇妙な業界

カジノと言う時、客はあたかも賭博場を連想すると同時に、ひょっとしたらあのスナックと同じようにメダルは金に換えてもらえるのかもと誤解するかも知れない。この賭博から連想する陰湿なイメージが、ゲームのイメージを上回り、一体この店の商品は何んなのか、訳が分らなくしてしまう余地が在ろう。ラスベガスの賭博場の雰囲気を売っているのか、マカオの賭博(カジ)場へ遊びにゆく練習のための機会を売っているのか、それともゲームとしての楽しさを売っているのか、俄然、不明となる。

たとえどう受けとられようと、客が入り、儲かればよい、という考え方もあるだろう。何が売れていても構わない、要は売れれば良いのだと考えている経営者もおるようだ。客が入り儲かっていそうな店の通りに真似て作りさえすれば、たとえ理屈はどうあれ構わない、こうした傾向は、どの商売にも多々見られるが、多くの場合、もし、この商売が駄目になれば、又次に儲かりそうな商売へと転換すれば良いと考えている人達が中心である。メダルゲーム場も、一つのファッション商売で、かつてゲーム場がこれ程儲かった例はないし、今後もないだろう、だから、今一番儲かる一つの業種としてメダルゲーム場を開業するにすぎない。先の将来、ゲームを商売として続けてゆく気などない、従って本質とか理屈など、どうでも良いと考えられているのだろうか。

このように見てくると、我々業界の構成は実に奇妙である。根っからのゲーム一筋の人と、違法などなんのそのアングラ、一時的に目下ゲーム場経営。なんと雑多、なんと不可解な業界であろう。

確固とした考えを

メダルゲーム場が、一つのファッション商売ではなく、営々と続いてきたゲーム場の経営ノウハウの一つの到達した一つの発展形態であると見做せば、それは決して理屈抜きではすまされない。五年も前からゲームの仕事をし、今、ゲームの仕事にたずさわり、十年後もゲームの仕事をし、私達の子供もまた、ゲームで身を立てる、こうした連続した流れの中の一つの形態である以上、一部の不心得者や、明日をも知らぬ新規参入者の為すがままに放置する事はできない。確かに指導と統率は必要であろう。我々の業界が何を販売する事で成り立っているのか、販売商品を明らかにし、大衆のニーズに対応させ、限りなく商品の質と内容を展開し続けなければ、ボーリングと同じように、少なからず、衰退の道を辿りかねない。

こうした観点から、メダルゲームがカジノと呼ばれる時、販売する商品が、ゲーム以外の何物かと混同されたり、あるいは似せられたりする危険性が、そのまま商品の固定化、メダルゲーム場の発展性を制約する事につながるのではないか、という不安を感じさせる。自ら、販売する商品を明らかにし、大衆のユーズに対応させ、次々に商品の質の向上と変化を図り続ければ、ゲームは永遠に売り続けられる商品である。何より、ゲームを研究し、良質な商品へと高める努力を払う事が、私達業界人に課せられた責務でもあろう。

カジノという店名を現在使っておられる店も、販売している商品は「ゲーム」であるという自覚を持たれ、ゲームそのものを積極的に販売されん事を私は願う。何よりそうする事が店の増収につながり、業界の発展にもなるのだ。

（この項了。以下続）

千円札メダル貸機

●US25セントサイズ七、〇〇〇枚収容
●一〇〇円玉・八、五〇〇枚収容
●五〇〇円紙幣用もあります。

値段は紙幣両替機の常識を破る七十八万円!!

千円札両替機

一台で二台に早替り
その上、働きは五台分!!

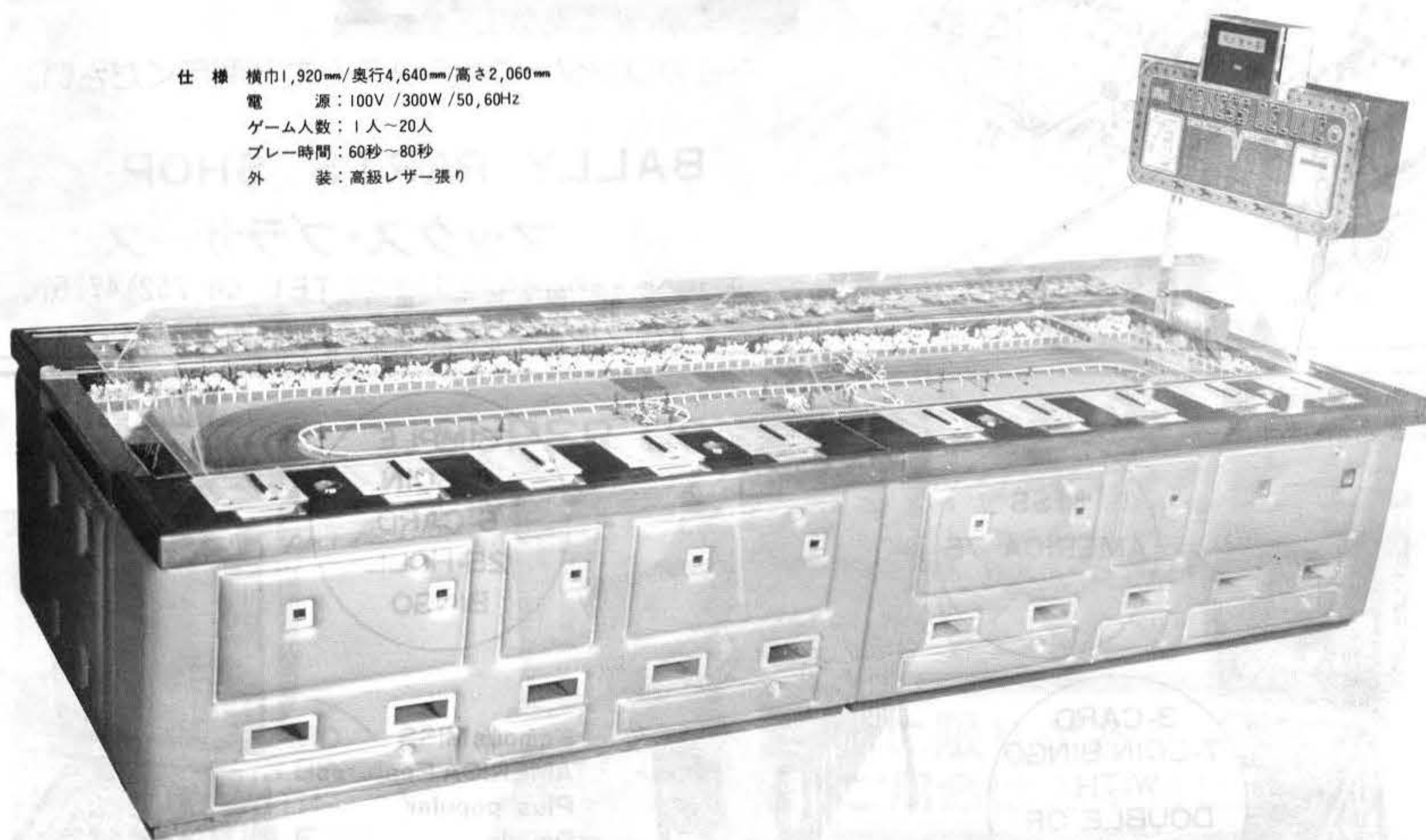
メダルゲーム場待望の1000円紙幣メダル貸機、雀球場にでも使用できます!!
パチンコ店・自動機コーナーでは100
0円紙幣両替機として必需品の一つです。

●切換スイッチにより
(1)1000円札×1枚→メダル50枚
(2)1000円札×1札→メダル20枚
(3)1000円札×1枚→メダル10枚
(4)1000円札×1枚→100円玉10個
(5)他のゲーム機と連結可能
1000円札×1枚
●他のゲーム機のメーターがあがる
●他のゲーム機からメダルがでる

●仕様
D ——— 350mm
W ——— 520mm
W ——— 840mm
W ——— 36kg

HARNESS DELUXE TWENTY フジ・ハーネス・デラックス・トウェンティ

ジャンボなマシンでジャンボに稼ごう

仕様 横巾1,920mm/奥行4,640mm/高さ2,060mm
電源:100V /300W /50,60Hz
ゲーム人数:1人～20人
プレー時間:60秒～80秒
外装:高級レザー張り

娯楽機械の総合商社 株式会社 ツムラ
〒536 大阪市城東区諏訪2丁目7番3号 ☎06(969)3531(代)
代理店 名古屋ジュークサービス 〒464 名古屋市千種区鏡ケ池通3-6 ☎052(781)6380

明日の娯楽機械を提供するエスコ貿易!!

8人まで同時に遊べ、ドライブゲームのおもしろさを最高に生かしたビデオゲームの最新機。	½の確率を狙う。ゲーム遊びの原点を鋭くついたニューマシン、二カ所チャンス付。	2人で戦斗機の撃墜を競うスリルと魅力あふれる最新のビデオゲーム機。
INDY 800	ビッグチャンス	ANTI-AIRCRAFT

ESCO TRADING CO. INC.
株式会社 エスコ貿易

本社 東京都目黒区大橋1-7-4 (久保ビル3F)
〒153 TEL03(462)0477(代表)
ショールーム 東京都目黒区青葉台3-18-10(第一目黒橋ビル102号)
〒153 TEL03(464)1415・1419
株式会社 大阪エスコ貿易
大阪市西区新町南通り4-53 (新町ビル3F)
〒550 TEL06(532)3380

ゴールデントライ

噛みしめば味のある奴……

―ICマシンにない奥深いおもしろさを持つメカ製品です。―

赤:1発狙い(最高300枚) …配当が少なければTRYで勝負。
黄:ハード派(最高100枚) …配当が少なければTRYで勝負。
緑:ドライ派(オール8枚) …じっくり8枚から200枚狙い。

TRY GAME:8・12・16・20 →TRY 40 →TRY 100 →TRY 200

完璧なアフターサービス
当社製品の故障、機械の取扱いの説明等は電話サービスを御利用ください。些細な事でも、誠意をもって当らせて頂きます。
(全製品のパーツは常時揃えております。)

★当機は娯楽専用機ですので娯楽用にのみ使用ください。

株式会社 吉山商事
〒652 神戸市兵庫区湊町4丁目11番地の1
TEL. 078(576)6100(代)

組立てが自在のEVR

任天堂レジャーシステム

任天堂レジャーシステム㈱（本社＝東京都千代田区神田須田町一―二十二、☎二五四―一六四七、山内博社長、関西支社＝京都市東山区福稲上高松町六十、☎五四一―六一一一）から、新製品「EVRレース」が発売された。

これは、ビデオ機の中でもっとも耐久性の優れた、EVRシステムを利用したゲームマシンで、二十六インチのカラーテレビを使って、五十九通りのレースを収録してあるフィルムを、一レースずつ自動的に作動させる。

また機器はそのままで、EVRフィルムを交換するだけで、いろんなレースが楽しめ、フィルムはカセットにパックされているので、交換も非常に簡単。カラーテレビに映し出されるアニメーションによって、実況中継の実感を味わいながら遊べるから、客受けも最高。

メダルの払い戻しも、「ホッパーディスペンサー」の新システムによって、毎秒四枚のスピードで行なわれるので、ゲームがスピーディーに進められ、現代的と言える。

「EVRレース」には、マスゲームタイプと、パーソナルタイプがあり、マスゲームタイプは、二人用が一ユニットになっており、数台組合わせて自由にレイアウトできることが特徴。五ユニット（十人用）が標準で、定価が四百九十万円。ただし、一ユニット三十万円。「パーソナルタイプ」は、すべての機能が一台に組み込まれた一人用。テレビは十六インチで、百三十五万円。

またフィルムは、ダービーをはじめとして、カーレース、ボートレースなどを取りそろえる予定（三万～五万円）。

話題のマシン

20人用ハーネスデラックス

フジ・エンタープライズ

現在、各ゲーム場において、その楽しさと豪華さで種々のダービーゲーム機の中でも、絶大な人気を呼んでいる「フジ・ハーネス・デラックス」を、より大型化した「フジ・ハーネス・デラックス・トウェンティ」が、ことほどフジエンタープライズ㈱（本社＝東京都新宿区北新宿一―七―二十一、☎三六五―〇六一一、上山武夫社長）より発売となった。

これは、従来の「フジ・ハーネス・デラックス・テン」と、横幅や高さは同じであるが、奥行が四・六四メートルと、かなり大型化されている。また二十人までが、一度にプレーを楽しめるもの。

遊び方は、従来どおり五頭の名馬によるダービーであるが、ゲーム機の大型化とともに、レース距離も二倍になり、またプレー時間も約百三十秒と、すべての面でおもしろさも倍増することまちがいなし。

定価は五百九十五万円と、やや高価ではあるが、外装が高級レザー張りであり、店の雰囲気を盛り上げるのにも役立つ。奥行が四メートル以上である点などから、大型のゲーム場向けである。

ニュータイプ　ガンスモーク

関西精機製作所

ウエスタン映画から抜け出したガンマンが、あなたと早射ちを競う。あなたが勝つと、ガンマンはドラマチックに倒れ、ガンマンが勝つと、銃口をフッと吹き勝ち誇ったポーズを取る。

この迫力ある「ガンスモーク」が、㈱関西精機製作所（本社＝京都市右京区西京極豆田町三、☎三一一―九二四五、古川謙三社長）から発売された。

「ガンスモーク」には、レーザー光線を使って作ったホログラムが、世界ではじめて取り入れられている。はじめに舞台前景の柱の影や窓から、五つのマトが出、突然ドアが開き、ガンマンが射ってくる。ガンマンの銃口からは光が出て、発射音、命中音などの音響効果も満点。

また広い舞台には、絶えずホログラムのカラー立体像が動いている。定価六十五万円で、一プレイ百円。簡単にリプレイできるようなシステムなので、充分に楽しめる。

乗物のアポロスターX

明昌特殊産業

宇宙。それは、子供達のあこがれであり、夢である。

その宇宙への探険旅行をかなえてくれるのが、明昌特殊産業㈱（本社＝大阪市福島区海老江七―十九―九、☎四五八―三五五七、岡本昌明社長）より発売された宇宙ロケット「アポロスターX」。高さ二・一メートルで一人乗り。ロケットカプセルの先端に回転ランプが装置され、回転ギアで上下ツイストに動く。

また乗車中には、宇宙電子音が発信し、オールステンレス製。

新宿はゲーム場のメッカであり、新たな試みをするには最大の実験場である。ここでは機械ゲームについてあらゆるものが揃っていると言える。繁華街以上のものがこの街にある。
歌舞伎町界隈では、各ゲーム場の格差がだんだんとできつつある、と言われる。競争も激しいわけだ。とくに一番街――キガワは個人営業ながら独得の展開で頑張っている。また、必見すべきなのはミラノ三階の「ピンゴイン」。

データ（順不同）

ゲームファンタジア・ミラノ　歌舞伎町29－2、☎200－0884、本社＝㈱シグマ（☎484－2545）
ゲームファンタジア・カスタム　歌舞伎町17－5、☎208－6382、本社＝同上。
カジノプレイランド新宿店　歌舞伎町18－1、モナミビル、☎208－5833、本社＝㈱東京キャピオート（☎404－3056）
カジノゲーム・**ラスベガス**　歌舞伎町20、ジョイパックビル、☎208－0125、本社＝恵通商事㈱（☎208－5406）
ゲームワールド・シカゴ　歌舞伎町19、東宝ビル、☎200－0545、本社＝ワールドワイド㈱（☎304－6611）
プレイナウ・**ガッツ**　歌舞伎町21、☎200－1665、歌舞伎町18－19、☎208－7110、本社＝㈱興友（☎200－2722）
チボリランド　歌舞伎町22、☎209－5517、直営＝オスロー商会（☎209－5517）
カジノ・**スターダスト**　歌舞伎町17、本社＝大星商事㈱(☎208－9501)
ペニーキャッツ　歌舞伎町7－12－1、☎208－5885、本社＝㈱シンコム（☎263－1691）
新宿**カーニバルプラザ**　歌舞伎町18、☎209－0025、本社＝エスコ貿易（☎462－0447）
カジノセブン　歌舞伎町23、☎200－1232、本社＝同上。
ゲームセンター・**キガワ**、スリーA・**ファロ**、**ヤング**・ゲームコーナー、**エコー**・ゲームセンター、**ビンゴロイヤル**（歌舞伎町以下不詳）
カジノポート・マーメイド　新宿3－21－7、東新ビル、☎352－4331。
ナムコ・**レッドホース**　新宿3－33－9、☎356－6825、本社＝㈱中村製作所（☎759－2311）
カジノ風林　西大久保1－440、☎209－0861、直営＝風林会館（☎209－1411）

躍進するフジグループ　ハーネス・デラックス・20

仕　様
横巾/1,920㎜　奥行/4,640㎜
高さ/2,060㎜　電源/100V　300W
プレー時間/60～80秒
外装/高級レザー張り

お問い合わせ、お申し込みは

総発売元　フジ・エンタープライズ株式会社
東京都新宿区北新宿1-7-21 高沢ビル1F
〒160 ☎ (03) 365－0611（大代表）

フジ・エンタープライズ㈱札幌支社	〒062	札幌市豊平区平岸2条3－71	☎ (011)841－2087㈹
フジ・リース株式会社	〒151	東京都渋谷区本町5－37－12	☎ (03) 378－4961㈹
城南ブロンディ	〒144	東京都大田区東糀3-13-10第1三喜ハイツ	☎ (03) 744－6641㈹
株式会社エースエ機	〒577	東大阪市高井田本通3－6－12	☎ (06) 781－7052㈹
株式会社山信	〒150	東京都渋谷区神南1－10－16（東亜ビル）	☎ (03) 463－2500㈹
第一レジャー精機株式会社	〒158	東京都世田谷区瀬田1－20－19	☎ (03) 709－0888㈹
バイタル商事株式会社	〒986-61	宮城県古川市福沼字富沼1－2	☎ (02292)3－6711㈹
株式会社ガルフ	〒942	新潟県上越市大字藤巻865－1	☎ (0255)23－6701㈹